
GAME BOY COLOR
ドラゴンボール
DRAGON BALL Z
伝説の超戦士たち
CGB-BBZJ-JPN
ゲームボーイカラー専用
取扱説明書
COLOR 専用
BANPRESTO
©バードスタジオ／集英社・東映アニメーション
©BANPRESTO 2002 MADE IN JAPAN

このたびは（株）バンプレストのゲームボーイカラー専用カートリッジ「ドラゴンボールZ　伝説の超戦士たち」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

⚠ 警告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

● 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。

⚠ 注意

● 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

機器の取り扱いについて…

⚠ 警告

● 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

⚠ 注意

● カートリッジはプラスチック、金属部品、リチウム電池が含まれています。燃えると危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

● 極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、分解や改造をしないでください。

● 端子部に触れたり、水に濡らすなど、汚さないでください。

本品は、○印のついている機器に使用できます。

ゲームボーイアドバンス	ゲームボーイカラー	ゲームボーイ (ゲームボーイポケット/ライト)	スーパーゲームボーイ (スーパーゲームボーイ2)
○	○	×	×

通信ケーブル対応

※「アドバンス専用通信ケーブル」では通信できません。

1 地球最強のZ戦士たち

おなじみの悟空、悟飯と仲間のZ戦士たちが、カードバトルで大あばれ！　不老不死をねらう悪者、ベジータやフリーザたちの手にドラゴンボールを渡さぬように、キミのカードテクニックで悪いヤツラをやっつけよう！



孫 悟飯

悟空の子、将来学者になるのが夢だったが、来るべきサイヤ人のためピッコロと特訓を行う。

孫 悟空

悟飯の父で、地球育ちのサイヤ人。悟飯を救うため命を落とした。

ピッコロ

ナメック星人で悟空のライバル。来るべきサイヤ人のため、悟飯を戦士として特訓した。

DRAGONBALL Z

もくじ

ドラゴンボール
DRAGONBALL Z
伝説の超戦士たち

2 ゲームの始めかた



画面にタイトルが表示されたら、スタートボタンまたはAボタンを押すことでメニューが表示されます。遊びたいモードを十字ボタンで選択し、スタートボタンかAボタンで決定してください。

はじめから

ゲームを最初から遊ぶことができます。決定するとあらすじがはじまり、そのあとストーリーモードがはじまります。

つづきから

前回遊んで最後にセーブをしたところから、ゲームを遊ぶことができます。ゲームのセーブデータがないと選ぶことができません。

つうしん

友だちと育てたキャラクターどうしの対戦やカードの交換をすることができます。くわしくは28ページをご覧ください。

バトル

ランダムで選択される敵キャラクターたちと何度でも対戦できるモードです。ストーリーモードをいちどでもクリアしたセーブデータがある状態で選ぶことができるようになります。

3 操作方法

十字ボタン

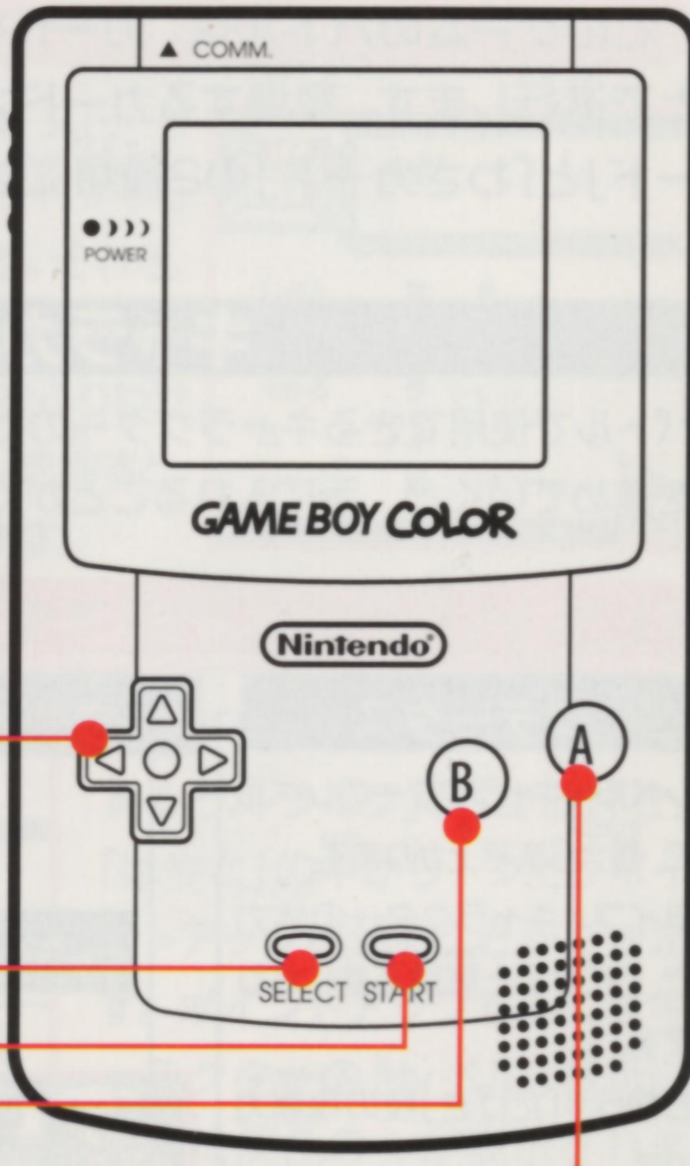
メニューやコマンドの選択、マップパートでのキャラクターの移動に使用します。

セレクトボタン

使用しません。

スタートボタン

ゲームの開始やシステム画面などでカードの詳細を見るのに使用します。



Bボタン

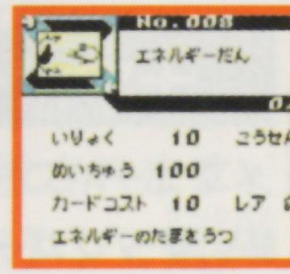
コマンドのキャンセル。システム画面で前の画面に戻るのに使用します。

Aボタン

コマンドを決定したり、メッセージ送りやゲーム画面を進行させるのに使用します。

4 カードの説明

このゲームのバトルは、カードを使用することで進行します。登場するカードは、「キャラカード」と「わざカード」の2種類になります。



キャラカード

バトルで使用できるキャラクターのカードです。ストーリーモードを進めていくと、手に入れることができます。

キャラカードの見方

ステータス

レベル＝キャラクターのレベルで、最大5まで上がります。
ライフ＝キャラクターの体力で、0になると戦闘不能になります。
ちから＝「だげき」技の攻撃力です。
き＝「こうせん」技の攻撃力です。
はやさ＝命中率や回避率に関係します。
けいけん＝経験値です。規定値たまるとレベルが上昇します。

キャラクターの顔

キャラクターの番号

げんていわざ装備数

「げんていわざ」を装備してる数と最大装備数です。

キャラクターの名前

けいけんち

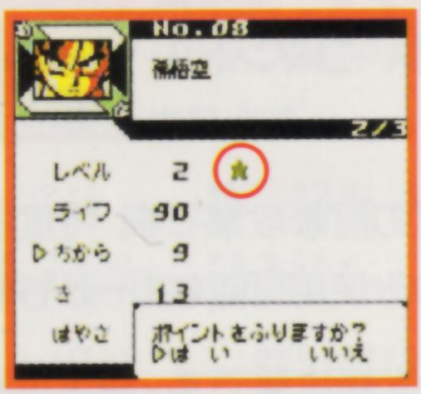


パラメータポイントのアップ

バトルで使用したキャラクターは、ストーリーモードとバトルモードで敵に勝利することによって、経験値が手に入ります。それを、ある一定値以上ためることにより、レベルアップしてパラメータにポイントをふりわけることができます。スタートボタンを押すと、ポイントアップ画面が表示されます。



ポイントのふりわけ



➡ポイントアップ可能時は、灰色の★が表示されます。



➡振り分けが終了したポイントの横に黒い★が表示されます。

キャラクターがレベルアップをすると、「ライフ」「ちから」「き」「はやさ」の中から1つだけポイントアップさせることができます。ポイントアップするにはキャラクターの「レベル」表示の右側に灰色の★が表示されます。Aボタンを押すと振り分け可能になりますので、ポイントアップしたいパラメータにカーソルを合わせ、決定します。

わざカード

キャラクターのバトル中の行動は、「わざカード」にて行われます。バトルで使用するためには、「げんていわざ」としてキャラクターに装備させるか、「きょうゆうわざ」としてデッキに組みこまなければなりません。わざカードは一定のカードコスト(CC)を消費して使用できます。

●わざカードの種類

コマンド カードコストを消費せず使用できる技で、おもにカードコストをためるために使います。表示されたコマンドを時間内に入力することで、攻撃が発動し、成功したヒット数に応じてカードコストがたまります。コマンド入力時間は相手キャラクターとの距離が近づくほど入力時間は長くなり、コマンド入力が簡単になります。



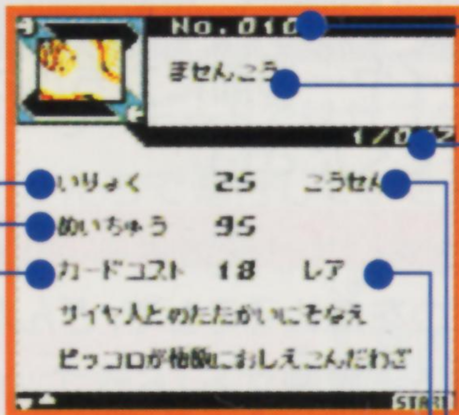
だげき パンチやキックなどの打撃攻撃です。特定キャラやチームをくんでいる時のみ使用可能なカードも存在します。

こうせん かめはめ波などの光線攻撃です。特定キャラやチームをくんでいる時のみ使用可能なカードも存在します。

ぼうぎょ 相手の攻撃を防御できる効果があります。特定のキャラクターのみ使用可能なカードも存在します。

ほじょ パラメータアップなどの補助効果があります。特定のキャラのみ使用可能なカードも存在します。

わざカードの見方



カードの番号

カードの名前

カードの装備枚数

装備枚数の表示は左から、げんていわざ／きょうゆうわざ／所持枚数です。

●パラメータの種類

カードコスト そのカードの消費コストが表示されます。

めいちゅう カードの持つ命中率が表示されます。

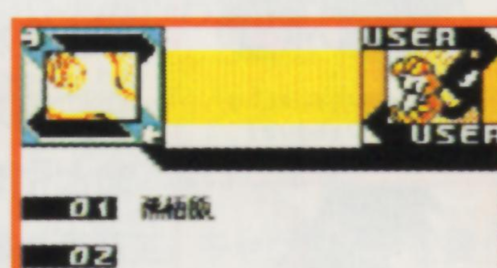
いりょく カードの持つ攻撃力が表示されます。

わざの種類 「だげき」「こうせん」「コマンド」のいずれかが表示されます。

レア カードの入手しやすさです。レアなものほど☆が多くつきます。

使用キャラクターの確認

わざカード画面でスタートボタンを押すと確認画面が見られます。名前の色が黒くなっているキャラクターがその技を使用可能で、灰色になっているキャラクターは技を使用できません。



DRAGONBALL Z

5 ストーリーモード

本ゲームの基本となるモードで、ストーリーを追うかたちでゲームを進行していきます。プレイヤーの前に立ちふさがる敵をバトルで倒して物語を進行してください。

ものがたり









世界中に散らばる7つを集めることで、どんな願いでもかなえてくれる不思議な石「ドラゴンボール」の存在する世界。

ここに「孫悟飯」とよばれる少年がいる。天下一武闘会の優勝者である「孫悟空」を父に持ち、学者になるのを夢見る優しい少年だ。

ある日、悟空の兄となのる「ラディッツ」という男が平和に暮らす悟飯たちの前に現れた。

彼が言うには、実は悟空は地球人ではなく、惑星ベジータで生まれた戦闘民族サイヤ人であるという。先住民から星を奪い取り、売り渡す仕事。それに手を貸すよう、悟飯を人質にとって悟空に協力を求めたのだ。悟飯を救うため、悟空は命と引き換えになんとかラディッツを倒すことができたのだが……。

しかし、一年後にさらに強力なサイヤ人が地球にやってくるという。戦いの日にそなえ、悟飯の猛特訓が開始された……。

ストーリーモードのながれ

ストーリーモードではサブタイトルが表示され、「1話」単位に区切られたかたちで進行していきます。ここでは、ゲームのながれにそった各パートを説明していきましょう。

サブタイトル



各話がはじまるごとに、そのストーリーのサブタイトルが表示されます。

↓

シナリオパート



物語の説明文やキャラクター同士の会話などで、ストーリーが進行します。

マップパート



シナリオによって発生。キャラクターを操作し、マップの移動ができます。

↓

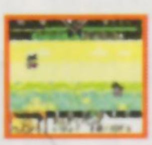
システム画面



キャラクターや技のカードを編成したり、セーブなどを行うことができます。

↓

バトルパート



システム画面で組んだデッキで、敵キャラクターとのカードバトルが行われます。

↓

シナリオパート



物語の説明文やキャラクター同士の会話などで、ストーリーが進行します。

マップパート



シナリオによって発生。キャラクターを操作し、マップの移動ができます。

↓

次の話へ

マップパート

ストーリーモードでは、キャラクターを操作するマップパートが挿入される場合があります。このパートでは、十字ボタンを使い、実際にキャラクターをマップ上で移動させることができます。



マップパートでのそうさ



➡マップ上の会話でバトルのヒントがもらえることも。



➡マップによってはカードを入手できる場合もあります。

マップパートでは、十字ボタンをつかってキャラクターを上下左右に移動させることができます。マップ上に人やアイテムが存在するときは、対象の方向を向いてAボタンを押すことで、会話をしたりマップを調べることができます。また、スタートボタンを押すことで、いつでもシステム画面を呼び出すことができ、新たに入手したカードの確認やデッキを編成することなどもできます。

6 敵キャラクター紹介

強敵集合!ドラゴンボールをねらう悪いヤツら!!

ドラゴンボールで不老不死の力を入手しようと宇宙からやってきたフリーザ一味。さらに強敵が待っているかも!?



ナッパ

地球にやって来たサイヤ人。パワーは、ピッコロ以上。ベジータの忠実な部下。

ベジータ

サイヤ人の王子。今は、フリーザの部下だがドラゴンボールを手に入れフリーザを倒そうとしている。パワーはナッパ以上、悟空でも苦しい戦いになりそう。

フリーザ

ドラゴンボールを手に入れ、宇宙征服をたくらむ。

7 システム画面の見方

バトルの直前や、マップパートでスタートボタンを押したときは、カードのデッキ編成や、セーブなどの操作をおこなう「システム画面」に移行することができます。

画面の見方



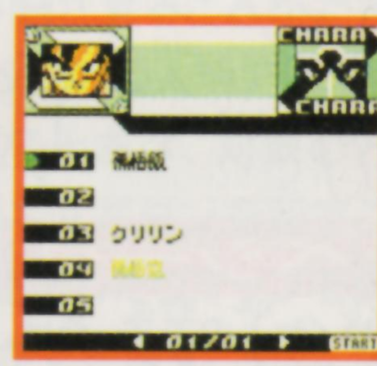
TOTAL 入手したカードの総数です。

JOINT 「きょうゆうわざ」の編成枚数です。

TEAM チームを編成する人数です。
※マップパート時には表示されません

キャラクター

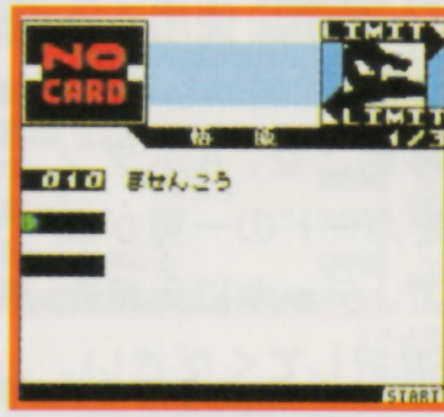
現在仲間にしているキャラクターの情報や、キャラクターごとに装備している「げんていわざ」を確認することができる画面です。キャラクターを選択しAボタンを押すことでサブウインドウが開きメニューが選択できます。「げんていわざ」を選択すると限定技編成画面に、「しょうさい」を選択すると選択したキャラクターの詳細画面にそれぞれ移行できます。





限定技編成画面

キャラクターごとに装備する「げんていわざ」カードを組み込みます。ワクのひとつを選びAボタンを押すと入手カードの一覧が表示されるので、装備したいカードを選択して入れ替えてください。「げんていわざ」はすべて装備しなくても、バトルには参加できます。
「げんていわざ」はキャラクターによって装備できるものとできないものがあります。



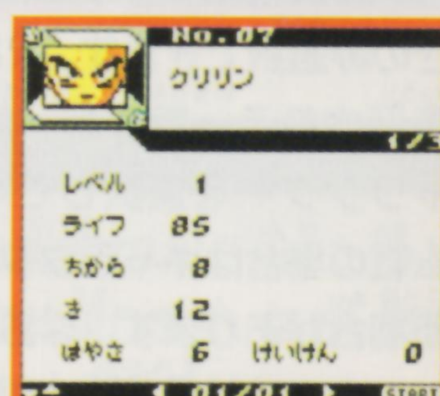
←技をはずしたい場合は、スタートボタンを押し「はずす」を選ぼう。



←装備できる「げんていわざ」は黒字のものだけです。

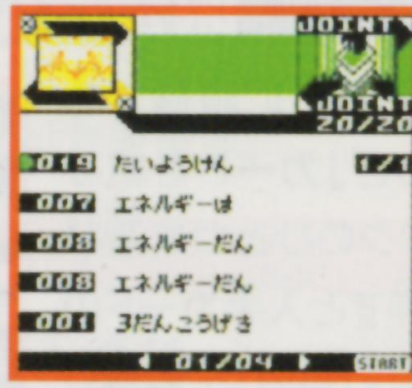
キャラクター詳細画面

キャラクター詳細画面では、仲間になったキャラクターの能力の確認ができます。また、「へんせい」時やバトル中以外に開くことで、各パラメータのポイントアップをおこなうことができます。（9ページ参照）

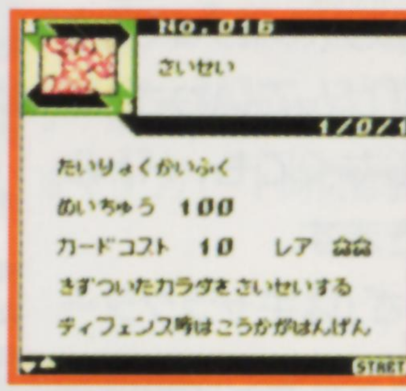


デッキ

カードのなかから「きょうゆうわざ」としてバトル中に使用する20枚の「デッキ」を編成します。カーソルを移動させ、Aボタンを押すことでカードの一覧が表示されるので、デッキに入れたいカードを選択してください。カードをデッキからはずしたい場合は、スタートボタンを押し「はずす」を選んで下さい。



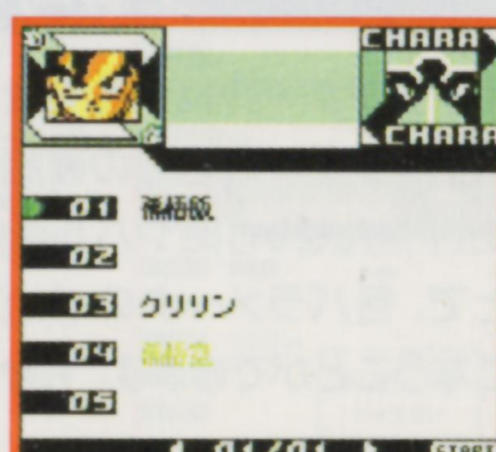
←技カードは、3枚まで同じものを組み込むことが可能です。



←スタートボタンで各カードの詳細画面を呼び出せます。

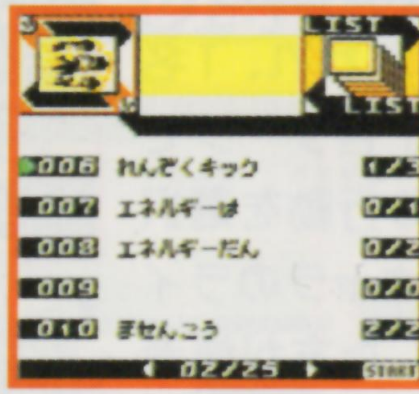
へんせい

バトル直前のシステム画面を開いたときのみ選択できます。Aボタンを押すと表示される一覧から、参加させたいキャラクターを選択してください。チーム戦の場合はキャラクター2名を選択する場合があります。なお、選択できるキャラクターは黒字のもののみです。



リスト

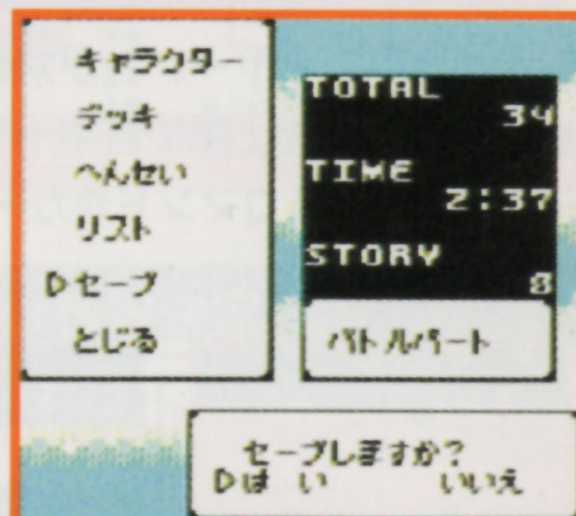
ゲーム中に入手したカードの一覧を見ることができます。スタートボタンで選択中のカードの詳細画面を見ることも可能です。



←右端に表示されている数字は、左側が組み込み可能な数で右側が持っている数です。

セーブ

ゲームの進行状況を保存します。セーブデータはひとつだけとなっており、新しいデータをセーブすると前回のデータに上書きされます。この画面では、入手カードの枚数、総プレイ時間、プレイ中のシナリオ話数も表示されます。



とじる

システム画面を閉じます。戦闘前のシステム画面ではバトルパートに移行し、マップパートから来た場合はマップに戻ります。なお、戦闘前はデッキに20枚カードを組み込んでいないと閉じません。

8 戦闘画面（バトルパート）

戦闘は、最大2名のチーム同士でおこなわれ、1名ずつ戦います。各ターンでキャラクターの行動を選択し、相手の全キャラのライフを先に0にした方が勝者となります。



⬆一人目の対戦者と戦闘参加人数が表示されます。



⬆チームを組んでいる場合は上の様に表示されます。

バトルパートの見方

画面左がプレイヤー、右が対戦相手となるキャラクターのポジションです。画面上部に各キャラクター情報、画面下部にプレイヤーの選択できるコマンドやカードが表示されます。

●戦闘画面



戦闘キャラクターの名前 戦闘中のキャラクターの名前です。

体力ゲージ キャラクターの現在の体力です。

攻撃か防御の表示 攻撃側か防御側かを表示します。

選択可能コマンド

現在のカードコスト

アタックフェーズ（攻撃側）とディフェンスフェーズ（防御側）では選択可能なコマンドは異なります。

の見方

バトルパートのながれ

戦闘はターン制で進行し、1ターンは攻撃をおこなうアタックフェーズと防御をおこなうディフェンスフェーズの2つに分かれています。☆のある方が先攻になります。



⬆戦闘キャラクターの行動を決定するコマンド画面。

⬇キャラクターが指定した行動をおこなうアクション画面。



対戦キャラクター表示

⬇

ターン開始（先攻or後攻決定）

⬇

先攻アタックフェーズ、後攻ディフェンスフェーズ（コマンド画面➡アクション画面）

⬇

先攻ディフェンスフェーズ、後攻アタックフェーズ（コマンド画面➡アクション画面）

⬇

次のターンへ

アタックフェーズ

キャラクターが攻撃を行うフェーズで、バトル直後はすばやさの数値が高い側が先攻となります。アタックフェーズ開始時にきょうゆうわざに設定したカードからランダムで1枚ひかれ、カードコストが3ポイント加算されます。



❶ LIMIT－げんていカードせんたく

戦闘中のキャラクターのげんていわざとして組み込んだカードを選択します。げんていわざはBASICコマンドで「きあいため」の後にしか使用できません。なお、カード選択時にスタートボタンを押すことで、選択中のカードの詳細画面を表示することができます。



⬆きあいため

❷ JOINT－てふだカードせんたく

きょうゆうわざに組み込んだ「コマンド」「だげき」「こうせん」「ほじょ」のカードの中から、カードを選択して使用することができます。なお、次のフェーズに持ち越し可能なカードは5枚までです。行動後に手札が6枚以上ある場合は「てふだがいっぱいです」と表示されるので、1枚捨ててください。

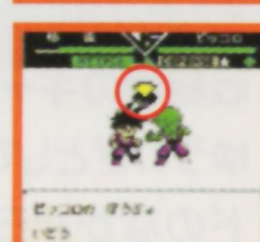
③ BASIC－こうどうせんたく

「3だんこうげき」か「きあいため」のコマンドを選択できます。「きあいため」は1ターン消費して、つづく2ターンの間は「げんていわざ」を使用することができます。効果が続いている間は「3だんこうげき」も「4だんこうげき」に変化し、相手を攻撃の方向に吹き飛ばします。

④ CHARA－キャラクターせんたく

コマンド選択時のライフ残量の確認をすることができます。また、2名のキャラクターでチームが編成されている場合は、戦闘中のキャラクターと待機中のキャラクターとの交代が可能です。さらに、キャラクター選択中にスタートボタンを押すことでキャラクターカードの詳細を見ることもできます。

ついかアクション

コマンドカード選択時にボタン入力が失敗したときには、アクション画面でマークが表示されます。その時、タイミングよくボタンを押すことによって、攻撃を続けたり、防御することができます。なお、Aボタンが防御、Bボタンが攻撃となります。

例：ⒷⒶ⇩のとき

アクション画面で2回目の攻撃のとき、マークが表示されます。AまたはBボタンがうまく入力できれば、コマンド入力の失敗をちょうけしにできます。

ディフェンスフェーズ

敵の攻撃に対して防御行動をおこなうフェーズです。このフェーズで使用できるカードは「ぼうぎょ」と「ほじょ」の2タイプだけとなります。ディフェンスフェーズでは、チーム戦の場合でもキャラクターの交代はできません。

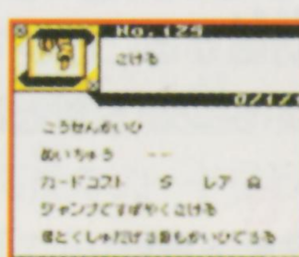


❶ LIMIT－げんていカードせんたく

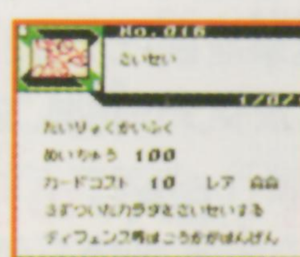
戦闘中のキャラクターのげんていわざとして組み込んだ「ぼうぎょ」「ほじょ」カードを選択することができます。げんていわざのカードはBASICコマンドの「きあいため」後のディフェンスフェーズから使用可能です。なお、カード選択時にスタートボタンを押すことで、選択中のカードの詳細画面を表示することができます。

❷ JOINT－てふだカードせんたく

戦闘中のキャラクターのきょうゆうわざとして組み込んだカードのなかから引いた手札のうち、「ぼうぎょ」と「ほじょ」カードのみ使用することができます。



⬆ぼうぎょカード



⬆ほじょカード

③ BASIC－こうどうせんたく

「ぼうぎょ」か「いどう」の2つのコマンドを選択することができます。「ぼうぎょ」を選択すると、敵からのダメージを少なくすることができ、「いどう」を選択すると、プレイヤーキャラのいちを変更し、使用カードの威力や、ディフェンスのときのダメージの影響などを変えることができます。

プレイヤーキャラのいちについて



キャラクターのいちには、地上と空中があり、キャラクターが空中にいると「こうせん」のダメージ、地上は「だげき」のダメージを受けやすくなります。さらに、攻撃力がアップし、かわりに防御力がマイナスとなる前衛、その逆である後衛の要素が加わり、組み合わせた4カ所への「いどう」が可能となっています。

追加コストについて

カードを使用するためのカードコストは、

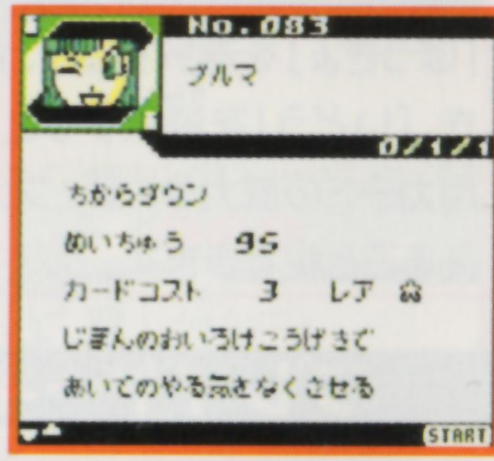
1.毎ターンのアタックフェーズで=＋3ポイント
2.コマンドカードの入力が成功したら=＋ヒット数分
3.自分のライフが一定の割合に減少したターンに=＋2ポイント以上

のルールでたまっていきます。

9 状態の変化について

パラメータの変化

戦闘中に「ほじょ」カードを使用することによって、プレイヤー側や相手のキャラクターのパラメータが上下することがあります。



戦闘中の変化例

パラメータを変化させる「ほじょ」カードは、おおまかにパラメータを上げるものと下げるものの2種類があります。パラメータアップは使用キャラクター、ダウンは相手に対して効果を発揮し、戦闘が終わるまで持続します。それぞれのパラメータに対して変化をあたえる「ほじょ」カードが存在するので、うまく使用してバトルを効率よく戦い抜いてください。



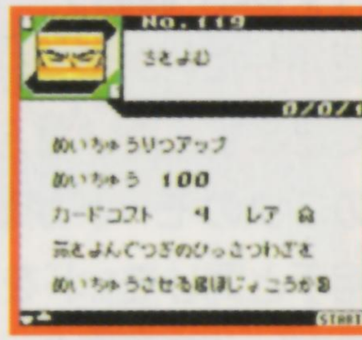
←各パラメータは、上下共に各3段階まで変化します。



←パラメータの小さな変化が、勝敗を分けることもあります。

DRAGONBALL Z

補助効果について



特定のカード使用時に影響する効果です。段階はなく、同じ補助効果を重ねて使用しても効果の変化はありません。特定効果中には、ライフゲージの下にアイコンが表示されます。

●補助効果の種類

めいちゅうりつアップ 「だげき」「こうせん」の命中率が上昇。ほかのカードを使用するまで効果が継続。

かいひりつアップ 「だげき」「こうせん」への回避率上昇。回避の失敗、たえるの使用後に効果が解除。

だげきむこう 相手の「だげき」を無効化。無効化後か、「たえる」の使用後に効果が解除される。

こうせんむこう 相手の「こうせん」を無効化。無効化後か、「たえる」の使用後に効果が解除される。

補助カードを使うときの注意

パラメータ変化は「パラメータむこう」、補助効果は「ほじょこうかむこう」を相手に使用されると効果が失われます。補助効果の「だげきむこう」と「こうせんむこう」の併用はできません。

10 つうしんモードの出現

ストーリーモードをある程度まで進行すると、通信ケーブル（別売り）を使用した「つうしんモード」が選択できます。「たいせん」と「こうかん」の2つのモードが表示され、通信相手と同じモードを選ぶことによってプレイできます。



たいせん



「たいせん」は育てたキャラクター同士の対戦を楽しむモード。通常のバトルと同じようにシステム画面が表示されるので、デッキやキャラクターを編成し、相手を全滅させた方が勝者となります。カードや経験値の入手はできません。

こうかん



「こうかん」は持っているカードを交換するモード。選択後に互いの選んだカードと選択肢が表示されるので、同意後決定してください。

11 バトルモードについて

バトルモードの出現

ストーリーモードを一度クリアしたセーブデータがある状態でゲームを開始すると、タイトル画面に新たに「バトルモード」が追加されます。物語に登場したキャラクターたちの数々が登場し、クリア後も楽しく遊ぶことができます。



バトルモードの流れ

タイトル画面で「バトル」を選択すると、システム画面が表示されるので、ゲーム本編と同じようにキャラクターとデッキを編成してください。敵キャラクターは毎回ランダムで決定され、戦闘に勝つと経験値が手に入り、条件をみたすとカードが入手できます。戦闘に勝つと、再びシステム画面へ、負けるとタイトル画面に戻ります。



12 どうしても バトルに勝てな

全然先に進めない!! そんなときは組んでいるデッキを見直したり、敵の攻撃を観察してみること。勝機がみえるはず!



←カードの入れかえは、こまめにしよう。

いどうをうまく使うこと

「こうせん」がとくいな相手の場合は地上をメインに、「だげき」がとくいな相手には空中メインで戦うと効果的。攻勢にでているときはおもいきって前衛に出て戦うことも重要となるでしょう。



コマンド入力をしっかりと

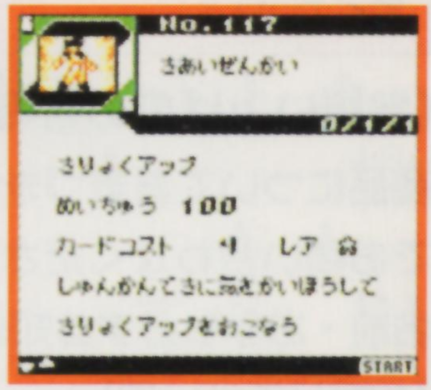
コマンド入力の失敗で無駄にターンを終わらせてないでしょうか?苦手な人は前衛に移動してみましょう。キャラクターが前衛にいると、入力の受付時間も長くなります。失敗時はフォロー(23ページ参照)も忘れずに。



いときは?

補助効果をうまく使おう

使用キャラのパラメータは、ダメージや攻撃力に大きな影響を与えます。バトル中継続するパラメータアップの「ほじょ」カードを効果的に使用してバトルを優位に展開していきましょう。



自分のダメージを利用する

アタックフェーズでは常時3ポイントのカードコストが追加されますが、大ダメージを受けたあとは、さらにカードコストが加算されるので、反撃のチャンスでもあるのです。逆に敵のピンチの時も注意しよう。



バッテリーバックアップ機能に関するご注意

- このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバッテリーバックアップ機能がついています(リチウム電池内蔵)。
- むやみに電源スイッチをON/OFFする、電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れ、電池切れ、電池交換などの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。

ゲーム内容について、電話でのお問い合わせには、一切お答えできませんのでご了承ください。なお、ゲームのヒントはゲーム情報誌をご覧ください。

《お買い上げのお客様へ》

商品についてお気づきの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

【故障品について】

お買い上げいただいた商品が正常に作動しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった時などは、バンダイグループお客様相談センターまでご一報ください。なお、お客様の不注意による故障や破損、長期の使用による故障、中古品など当社の責任によらないものには対応できませんので、ご了承ください。

●バンダイグループお客様相談センター

東京都台東区駒形2－4－10 〒111－0043 ☎03-3847-6666

●電話受付時間　月～金曜日(祝日を除く)10時～16時

●電話番号はよく確かめてお間違いのないようご注意ください。

発売元 BANPRESTO 株式会社バンプレスト

東京都台東区雷門2-16-9 〒111-0034

※バンプレストはバンダイグループの一社です。